

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengetian Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak akan pernah terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar, maka seseorang akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman, pengetahuan yang semula tidak ia ketahui menjadi ia ketahui dan pengalaman yang semula tidak pernah ia lakukan menjadi pernah ia lakukan, semua kegiatan tersebut dilakukan karena adanya belajar. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya dalam Moh.Suardi (2021:15). menurut pengertian secara psikologis, “Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Dalam buku Slameto (2015:2). Ini berarti bahwa keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika iya berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri dalam buku Moh.Suardi (2020:15).

Belajar adalah sebuah proses kegiatan atau aktivitasnya yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan atau sebagai suatu usaha kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan sebuah bantuan yang diberikan kepada peserta didik agar dapat terjadi proses belajar mengajar dalam perolehan ilmu dan pengetahuan, pembentukan keberanian serta membentuk kepercayaan pada peserta didik agar dapat memperoleh hasil yang maksimal. Suardi (2018:7) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran an tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.

Hamalik dalam Lefudin (2017:13) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah merupakan suatu kominasi yang tersusun anantara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan”. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs dalam Lefudin (2017:13) “instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik yang menerima materi yang disampaikan oleh guru dan diajarkan oleh guru kepada peserta didik.

### **2.1.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan

belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas dalam Moh.Sauardi (2020:17). Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada suatu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Dalam Moh.Suardi (2020:17) Kemampuan peserta didik dalam belajar sangat menentukan keberhasilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut ada beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti hal yang dinyatakan slameto (2015:54) dalam buku Drs. Slameto:2015

#### **a. Faktor Internal**

Faktor internal dibagi menjadi 3 faktor yaitu. Dalam buku Slameto (2015: 54)

##### **1. Faktor Jasmani**

- a) Faktor Kesehatan, kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan dan kelainan-kelainan pada fungsi alat inderanya serta tubuhnya.
- b) Faktor Cacat Tubuh, cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat tubuh itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, dan patah tangan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.

## 2. Faktor Psikologi

- a) Intelegensi, intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. jika faktor lain itu bersifat menghambat atau berpengaruh negatif terhadap belajar, akhirnya siswa gagal dalam belajarnya.
- b) Perhatian, Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semat-mata tertuju kepada suatu obyek benda atau hal sekalipun obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajar tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga iatidak lagi suka belajar.
- c) Minat, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diamati seseorang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tertarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.
- d) Bakat, dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Jika bahan pelajaran yang dipelajarai siswa sesuai engan bakatnya, maka hasil belajar akan lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya.
- e) Motif, dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya

mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar.

f) Kematangan, kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Dengan kata lain anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang).

g) Kesiapan, kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

### 3. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan rohani atau bersifat psikis. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemahnya lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Dari uraian di atas dapatlah dimengerti bahwa kelelahan itu mempengaruhi belajar.

#### **b. Faktor Eksternal**

##### 1. Faktor Keluarga

a) Cara Orang Tua Mendidik, cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Hal ini dapat terjadi pada anak dari keluarga yang kedua orang tuanya terlalu sibuk mengurus pekerjaan

mereka atau kedua orang tua memang tidak mencintai anaknya. Mendidik anak dengan cara memperlakukannya terlalu keras, memaksa dan mengejar-ngejar anaknya untuk belajar, adalah cara mendidik yang salah. Disini lah bimbingan dan penyuluhan memegang peranan yang penting.

- b) Relasi Antaranggota Keluarga, relasi antaranggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh perhatian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar anak sendiri.
- c) Suasana Rumah, suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar.
- d) Keadaan Ekonomi Keluarga, keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Fasilitas belajar itu hanya dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai uang cukup.
- e) Pengertian Orang Tua, anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah.
- f) Latar Belakang Kebudayaan, tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar.

## 2. Faktor Sekolah

- a) Metode Mengajar, metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula.
- b) Kurikulum, kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan

bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.

- c) Relasi Guru Dengan Siswa, di dalam relasi (guru dengan siswa) yang baik, siswa akan menyukai gurunya, juga akan menyukai mata pelajaran yang diberikannya sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya.
- d) Relasi Siswa Dengan Siswa, menciptakan relasi yang baik antar siswa adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.
- e) Disiplin Sekolah, hal mana dalam proses belajar, siswa perlu disiplin, untuk mengembangkan motivasi yang kuat. Dengan demikian agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik di sekolah, di rumah maupun di perpustakaan.
- f) Alat Pelajaran, alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu.
- g) Waktu Sekolah, waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu dapat dapat pagi hari, siang, sore/malam hari. Waktu sekolah juga mempengaruhi waktu belajar siswa.
- h) Standar Pelajaran Di Atas Ukuran, guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing. Yang penting tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai.
- i) Keadaan Gedung, dengan sejumlah siswa banyak serta variasi karakteristik mereka masing-masing menuntut keadaan gedung dewasa ini harus memadai di dalam setiap kelas.

j) Metode Belajar, banyak siswa yang melaksanakan cara belajar yang salah. Maka perlu pelajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar.

k) Tugas Rumah, waktu belajar terutama adalah di sekolah, di samping untuk belajar waktu di rumah biarlah digunakan untuk kegiatan-kegiatan lain.

### 3. Faktor Masyarakat

a) Kegiatan Siswa Dalam Masyarakat, kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya.

b) Mass Media, mass media yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Maka perlu kiranya siswa mendapatkan bimbingan dan control yang cukup bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik, baik di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat.

c) Teman Bergaul, agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlulah diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dpendidikan harus cukup bijaksana (jangan terlalu ketat tetapi juga jangan lengah).

#### **2.1.4 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran yang secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda Isjoni, (2016) Mills berpendapat bahwa model adalah “untuk dari representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model tersebut.



Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem Agus Suprijono, (2015). Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Soekamto, model pembelajaran kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar Aris Shoimin, (2017) .

Johnson & Johnson menyatakan bahwa tujuan pokok belajar Cooperative ialah “memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena siswa bekerja dalam suatu tim, maka dengan sendirinya berpendapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah” Trianto, (2014),

Dari uraian di atas model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran Trianto, (2014).

### **2.1.5 Pengertian Metode *Two Stay Two Stray***

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang memberi pengalaman kepada siswa untuk berbagai pengetahuan baik di dalam kelompok maupun di dalam kelompok lainnya Moch Agus Krisno, (2016) .Model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Model TS-TS merupakan suatu sistem

pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi Moch Agus Krisno, (2016). Pembelajaran model ini dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lainnya. Di dalam kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya atau menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, laporan kelompok Ngalimun, dkk, (2017).

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik, tipe ini juga dapat memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk saling bertukar informasi, pendapat atau ide yang dimiliki oleh masing-masing kelompok sehingga setiap kelompok mendapat wawasan yang luas dan hasil belajar pun meningkat. Dalam menghadapi masalah seperti itu adalah dengan menggunakan metode pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dimana pada pembelajaran ini bukan hanya guru yang berperan aktif dalam proses pembelajaran, melainkan siswanya juga berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar Megayani dan Ilmi Maulana, (2017).

Teknik mengajar Dua Tamu Dua Tinggal *Two Stay Two Stray (TS-TS)* dikembangkan oleh Spencer Kagan. Struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Mode pembelajaran Kooperatif dua tinggal dua tamu adalah dua orang siswa tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray (TS-TS)* yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok

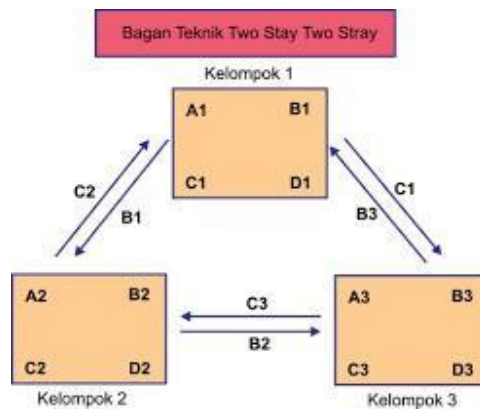
lain. Pembelajaran *Two Stay Two Stray* memungkinkan siswa untuk saling berbagai informasi dengan kelompok-kelompok lain. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TS TS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman.

#### **2.1.6 Langkah Langkah Metode Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Menurut Huda (2014:207) langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Peserta didik bekerja sama dengan kelompok berempat sebagaimana biasa.
- 2) Guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus pesertadidik diskusikan jawabannya di dalam masing-masing kelompok.
- 3) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu dengan kelompok lain.
- 4) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ketamu mereka.
- 5) Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali kekelompoknya masing-masing.
- 6) Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas sebagai tamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

Berikut merupakan bagan perpindahan anggota kelompok dalam pembelajaran Metode Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)*, yaitu:



**Gambar 2.1** bagan perpindahan.

### 2.1.7 Kelebihan Dan Kekurangan Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray

Menurut Muhammad Faturrohman,(2015: 91) Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan pada semua mata pelajaran dan semua tingkatan anak didik.
2. Dapat memberikan kebebasan kepada satu kelompok untuk bekerjasama dengan kelompok lain.
3. Kombinasi hasil pemikiran dari kelompok lain akan membantu siswa menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.
4. Sangat efektif digunakan dalam proses belajar karena interaksi belajar antar siswa terus berlangsung selama tugas kelompok belum terselesaikan.
5. Mempertinggi peran serta siswa (keaktifan).
6. Mempererat persatuan/kerukunan.
7. Menjalin kerjasama dan melatih keberanian serta kemandirian.

Keunggulan Model *Two Stay-Two Stray*. Pembelajaran model *Two Stay Two Stray* digunakan untuk mengatasi kebosanan siswa dan anggota kelompok, karena guru biasanya membentuk kelompok secara permanen. Pembelajaran model Model

Two Stay-Two Stray memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan anggota kelompok lain. Model pembelajaran Model *Two Stay-Two Stray* memiliki keunggulan sebagai berikut:

- 1) Implementasi. Model *Two Stay-Two Stray* dapat diimplementasikan untuk berbagai kelas atau tingkatan usia.
- 2) Belajar bermakna. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna memberikan kesempatan terhadap siswa untuk membentuk konsep secara mandiri dengan cara-cara mereka sendiri.
- 3) Siswa aktif. Implementasi model kooperatif dapat membuat siswa aktif, karena setiap siswa mempunyai aktivitas dan tanggung jawab masing masing untuk kelompoknya.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan Model *Two Stay-Two Stray*, guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena setiap siswa mempunyai tanggung jawab belajar, baik untuk dirinya sendiri maupun kelompoknya. Hal ini tampak sekali pada saat mereka saling bertukar informasi.
- 5) Hasil belajar dan daya ingat. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan semua anggota kelompok diharuskan melaporkan hasil-hasil kunjungannya ke kelompok lain (bagi siswa yang berpencar/*stray*) dan hasil-hasil yang diperoleh saat kunjungan tamu di kelompok mereka (bagi siswa yang tinggal/*stay*), maka dapat memberikan efek peningkatan hasil belajar dan daya ingat.
- 6) Kreativitas. Siswa yang tinggal di dalam kelompok (*stay*) mempunyai kesempatan untuk meningkatkan kreativitas, misalnya cara mereka menyajikan hasil kerja kelompok mereka kepada tamu (anggota kelompok lain) yang berkunjung ke kelompoknya.

- 7) Melatih berpikir kritis. Dengan membandingkan hasil pekerjaan kelompoknya dengan pekerjaan kelompok lain, guru berarti telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, di mana mereka akan mencoba mencermati pekerjaan orang lain dan pekerjaan kelompoknya.
- 8) Memudahkan guru menginformasikan materi. Model *Two Stay-Two Stray* dapat membantu guru dalam memperoleh pembelajaran dengan cara mendapatkan tenaga berupa tutor sebaya saat seorang anggota kelompok saling bertukar informasi, mengkonfirmasi, presentasi, dan bertanya kepada anggota kelompok lainnya. Alur proses belajar tidak harus selalu berasal dari guru menuju siswa, tetapi siswa bisa juga saling mengajar dengan sesama siswa yang lainnya.

Setelah terdapat kelebihan, maka model pembelajaran *Two-Stay-Two Stray (TS-TS)*, juga memiliki kekurangan antara lain

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
- 3) Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana, tenaga).
- 4) Guru cenderung kesulitan dalam pengelohan kelas.
- 5) Membutuhkan waktu lebih lama.
- 6) Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik.

### **2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPA Di SD**

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya. Cabang ilmu yang termasuk anggota rumpun IPA saat ini antara lain Biologi, Fisika, IPA, Astronomi/Astrofisika, dan Geologi (Aris Shoimin, 2013) IPA berkaitan dengan

cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati, 2014).

### **2.1.9 Materi Pembelajaran Peristiwa Alam**

Peristiwa alam merupakan peristiwa yang terjadi karena pengaruh yang ditimbulkan oleh alam. Peristiwa alam dibagi menjadi 2 sifat yaitu, merugikan atau membahayakan. Di koran atau di televisi sering diberitakan tentang terjadinya bencana alam seperti banjir, tanah longsor, gunung meletus, atau gempa bumi. Semua kejadian itu disebabkan peristiwa alam. Peristiwa alam ada yang dapat kita cegah dan ada yang tidak. Secara alami alam selalu aktif melakukan aktivitas. Alam mempunyai kekuatan lebih dahsyat dari pada makhluk hidup. Peristiwa alam membawa dampak bagi kehidupan makhluk hidup dan lingkungan. Peristiwa alam memang sering kali mengakibatkan kerusakan di sana-sini.

#### **A. Gempa Bumi**



**Gambar 2.2** gempa bumi.

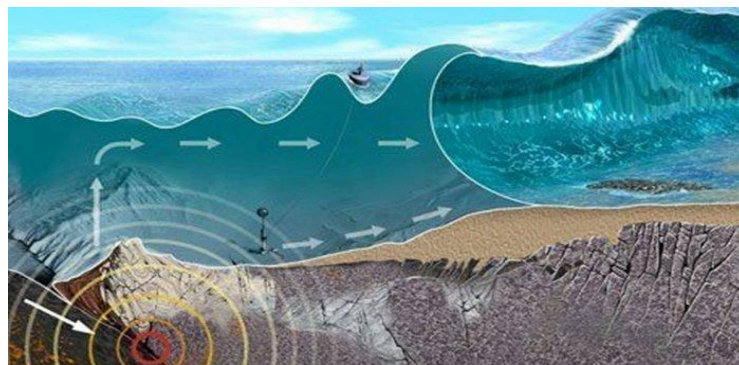
Sumber :

[http://www.newsth.com/ruptik/wp-content/uploads/2016/06/Gempa- Sumatera-Barat](http://www.newsth.com/ruptik/wp-content/uploads/2016/06/Gempa-Sumatera-Barat)

Gempa bumi mengakibatkan pohon tumbang, bangunan runtuh, tanah terbelah, dan makhluk hidup menjadi korban. Ada dua peristiwa alam yang menyebabkan gempa bumi terjadi. Pertama, gempa bumi akibat aktivitas gunung berapi. Gempa bumi ini disebut gempa bumi vulkanik. Penyebab gempa bumi lainnya adalah pergerakan bagian kerak bumi yang disebut lempeng bumi. Gempa bumi ini disebut gempa bumi tektonik. Kerusakan yang ditimbulkan gempa vulkanik maupun gempa tektonik bergantung pada getaran yang duhasilkannya. Seismograf adalah alat untuk mengukur getaran gempa. Satuan getaran yang diukur oleh Seismograf adalah Skala Richter.

## **B. Gempa Bumi Bawah Laut**

Jika gempa bumi terjadi di bawah lautan, maka dapat menimbulkan gelombang yang sangat besar dan berbahaya ketika mencapai pantai. Gelombang itu disebut tsunami. Ketinggian gelombang tsunami dapat mencapai puluhan meter sehingga menimbulkan erosi, kerusakan bangunan dan pepohonan, bahkan korban jiwa. Kejadian tsunami ini pernah terjadi di Aceh pada tahun 2004.



**Gambar 2.3** gempa bumi bawah laut.

Sumber :

<https://banjarmasin.tribunnews.com/2023/04/13/gempa-magnitudo-48-baru-saja-guncang-sabang-acehcek-info-bmkg>



### C. Gunung Meletus

Gunung meletus memuntahkan lava (lahar) dan awan panas ke sekitarnya. Lava adalah cairan panas yang dikeluarkan gunung berapi saat meletus. Jika bercampur dengan air hujan, dapat mengakibatkan banjir lahar dingin. muntahan gunung meletus mengakibatkan kerusakan cukup parah.



**Gambar 2.4** gunung meletus.

Sumber : <https://nasional.tempo.co/read/632616/gunung-sinabung-meletus-lagi>

### D. Banjir

Banjir dapat disebabkan oleh berbagai hal. Banjir diawali dengan curah hujan yang sangat besar. Jika tidak mendapat cukup tempat untuk menampung atau mengalir, air hujan dapat mengakibatkan banjir. Sering kali sungai tidak mampu menampung air hujan sehingga air meluap menjadi banjir.

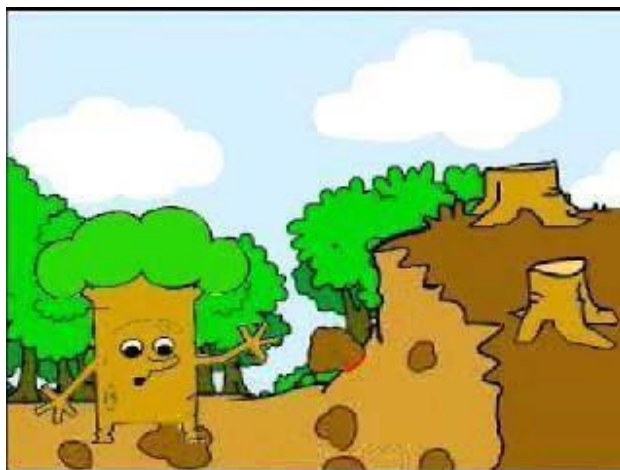


**Gambar 2.5** banjir.

Sumber :

<https://www.merdeka.com/peristiwa/banjir-jadi-bencana-paling-sering-terjadi-di-indonesia-ini-cara-penanggulangnya.html>

### **E. Tanah Longsor**



**Gambar 2.6** tanah longsor.

Sumber : <https://i.ytimg.com/vi/6EdmhanfF9g/hqdefault.jpg>

Tanah longsor sering kali diawali dengan hujan deras. Akibat penggundulan hutan, tanah tidak sanggup menahan terjangan air hujan. Tanah longsor meruntuhkan benda yang ada di atasnya.

## **F. Topan Badai**

Topan badai ditimbulkan oleh angin kencang yang terjadi bersama-sama dengan hujan. Topan badai sanggup menerbangkan atap rumah, mobil, dan benda-benda berat lainnya.

Beberapa peristiwa alam tidak dapat kita cegah. Gunung meletus, gempa bumi, Tsunami, dan topan badai dapat terjadi begitu saja. Kita hanya bisa memperkirakan kapan peristiwa alam itu terjadi. Pemerintah Indonesia membentuk Badan Meteorologi dan Geofisika, antara lain untuk dapat mengetahui peristiwa alam yang akan terjadi. Kemudian, informasi itu diumumkan kepada masyarakat sehingga masyarakat dapat menyelamatkan diri. Namun demikian, ada peristiwa alam yang masih dapat kita cegah, yaitu banjir dan tanah longsor. Usaha yang dapat kita lakukan antara lain sebagai berikut.

1. selalu membuang sampah di tempat sampah. Jangan membuang sampah di sungai, selokan, atau saluran air lainnya
2. tidak mendirikan bangunan di sepanjang tepi sungai. Hal ini dapat mempersempit sungai.
3. melakukan penanaman pohon, khususnya di lereng bukit atau lahan miring lainnya. Dapat pula dibuat sengkedan (teras) agar tanah tidak longsor diterjang air hujan.

## **2.2 Kerangka Berfikir**

Kerangka berpikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa.

Guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang memberikan kemudahan bagi siswa agar mampu menerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai oleh peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan. Pada bagian ini akan dijelaskan pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dimana guru membagi kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah dua orang siswa tinggal dan dua orang pergi untuk bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal untuk mencatat informasi kepada tamu yang datang dari kelompok lain, sedangkan 2 orang siswa yang pergi untuk bertamu kekelompok lain untuk berbagai informasi.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sentara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan yang dimana kebenarannya akan diuji melalui data yang telah didapatkan dan dikumpulkan.

### **2.4 Definisi Operasional**

1. Model pembelajaran *two stay two stray* adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil, siswa dituntut utuk dapat bekerja

sama dan bertanggung jawab, metode ini yang diajarkan di SDN 043947 Tanjung Barus.

2. Pelajaran IPA merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang lingkungan alam yang diajarkan di SDN 043947 Tanjung Barus.
3. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*
4. Mengajar adalah suatu aktivitas antara guru dengan siswa dalam menanamkan pengetahuan terhadap materi dalam model pembelajaran kooperatif *two stay two stray*.
5. Pembelajaran adalah interaksi guru dengan siswa yang saling bertukar informasi secara edukatif untuk mencapai tujuan tertentu sehingga apa yang direncanakan atau diinginkan dalam pembelajaran dapat tercapai.